

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama untuk mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif, mandiri dan professional. Memasuki era globalisasi yang penuh persaingan ini sangat diperlukan pendidikan yang nantinya akan digunakan dalam proses perubahan untuk membangun manusia bermutu. Beeker (Saputra dan Rudyanto, 2005: 1) mengungkapkan bahwa pendidikan dan pelatihan merupakan investasi terpenting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan kebutuhan yang paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang memerlukan perhatian khusus. Untuk itu diperlukan satuan pendidikan yang nantinya dapat dijadikan wadah untuk dapat menjembatani tercapainya tujuan tersebut.

Taman Kanak-Kanak atau TK merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal untuk anak-anak usia 4-6 tahun. Dalam pendidikan pastilah mempunyai tujuan, tujuan pendidikan TK adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dalam lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Anak pada usia TK mempunyai masa peka, dimana anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya mengembangkan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons rangsangan yang diberikan oleh lingkungan (Saputra dan Rudyanto, 2005: 2). Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, social, emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tumbuh secara optimal.

Anak TK pada usia lima tahun pertama sering disebut dengan masa keemasan (*the golden years*) merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan daya cipta yang disebut kreativitas. Menurut Utami Munandar , anak berumur 3-5 tahun memerlukan pengasuhan dan bimbingan yang baik agar muatan kreativitasnya dapat diberdayakan secara optimal. Pada skala umur ini, anak mudah menyerap segala informasi yang ada disekitarnya.

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif, hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan atau pun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Sungguh disayangkan apabila potensi kreatif tersebut menghilang pada diri manusia.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini, karena kreativitas merupakan manifestasi individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri. Orang yang sehat mental, bebas dari hambatan-hambatan dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Kreativitas perlu dipupuk sejak dini agar anak-anak tidak hanya menjadi pemakai pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru.

Seorang yang kreatif menghabiskan sebagian waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan individu yang tidak kreatif mengikuti bentuk yang sudah dibuat oleh orang lain. Individu yang kreatif lebih banyak membuat permainan apa yang muncul dalam pikirannya. Individu akan terus bermain sehingga akan muncul hasil kreatifnya. Dengan demikian seseorang yang bermain dengan permainannya akan menambah kreativitas dirinya sendiri, semakin banyak permainan yang dimunculkan semakin tinggi kreativitas. Akan tetapi sering kita temui banyak guru dan orang tua yang memberikan jenis mainan dan aktivitas-aktivitas yang justru mematikan kreativitas anak. Contohnya, mainan produk jadi seperti mobil-mobilan, robot-robotan, dll yang tidak merangsang anak untuk menciptakan sesuatu. Adalagi aktivitas-aktivitas guru yang hanya menyuruh anak untuk menirukan apa yang dicontohkannya, guru tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya.

Bermain adalah dunia kerja anak, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam setiap diri

anak. Bermain sebenarnya anak sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan, dengan bermain anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitasnya. (www.Deviarimariani.wordpress.com/2008)

Menurut Setiawan (www.Deviarimariani.wordpress.com) yang mengacu pada teori Piaget, anak usia dini dapat dikatakan sebagai usia yang belum dapat dituntut untuk berpikir secara logis, yang ditandai dengan pemikiran sebagai berikut:

1. Berpikir secara konkrit, dimana anak belum dapat memahami atau memikirkan hal-hal yang bersifat abstrak.
2. Realisme, yaitu kecenderungan yang kuat untuk menanggapi sesuatu sebagai hal yang riil atau nyata.
3. Egosentris, yaitu melihat segala sesuatu hanya dari sudut pandangnya sendiri dan tidak mudah menerima penjelasan orang lain.
4. Kecenderungan untuk berpikir sederhana dan tidak mudah menerima sesuatu yang majemuk
5. Animisme, yaitu kecenderungan untuk berpikir bahwa semua objek yang ada dilingkungannya memiliki kualitas kemanusiaan sebagaimana yang memiliki anak.
6. Sentrasi, yaitu kecenderungan untuk mengkonsentrasikan dirinya pada aspek dari suatu situasi.

7. Anak usia dini dapat dikatakan memiliki imajinasi yang sangat kaya dan imajinasi ini sering dikatakan sebagai awal munculnya bibit kreativitas anak.

Seni untuk anak adalah meningkatkan kreativitas, kepekaan rasa serta kemampuan mengutarakan pendapat melalui berkarya seni, anak dapat mengutarakan pendapatnya melalui bentuk gambar atau lainnya.

Balok adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat penting untuk mengimplementasikan kurikulum yang kreatif. Hollow block (balok berongga) sangat ideal bagi anak untuk melakukan permainan dramatis. Dalam waktu yang singkat balok yang besar ini dapat menjadi sebuah boneka, rumah, bis atau pemadam kebakaran. Unit block (balok-balok kecil dengan berbagai bentuk atau disebut balok satuan) dapat memberikan kegiatan belajar yang sehat yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam matematika, ilmu pengetahuan, geometri, studi sosial, dan banyak lagi (Asmawati, 2008:11.4).

Fenomena yang ada sekarang ini tidak banyak orang yang mempunyai kreativitas, antara lain kreativitas visual spasial. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya orang-orang yang suka meniru karya orang lain, tidak menghasilkan karya sendiri yang original. Keadaan tersebut dikarenakan kurangnya stimulasi sejak usia dini. Anak-anak di TK Gesi I Sragen, pada khususnya juga kurang mempunyai kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya minat untuk mencipta sendiri, saat bermain anak-anak suka meniru milik teman yang lain, anak-anak sering tergantung dengan contoh yang diberikan oleh guru.

Rendahnya kreativitas visual spasial di TK Gesi I Sragen, disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain pembelajaran yang kurang menarik, guru yang

kurang menstimulasi anak, kurangnya alat bermain yang disediakan oleh sekolah, guru sering memberikan alat permainan produk jadi, dan memberikan tugas yang akan diberikan kepada anak hanya tergantung pada buku-buku kegiatan yang diperoleh dari dinas pendidikan setempat.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu diberikan alat permainan yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas adalah alat permainan dari balok-balok. Yang termasuk dalam alat permainan edukatif. Realita disekolah dalam proses pembelajaran, potensi dan kemampuan anak belum optimal. Kurangnya pendampingan, motivasi dan peran aktif dari guru, sehingga selama kegiatan pembelajaran balok anak hanya main saja. Kepekaan seorang guru dalam mengarahkan pikiran anak dan memberikan informasi tentang hal-hal yang menarik masih kurang sehingga belum dapat meningkatkan kualitas bermain balok anak. Pembelajaran pada anak kurang memunculkan kreativitasnya melalui kegiatan menyusun bentuk-bentuk bangunan yang menggunakan media balok. Guru yang kurang memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran bermain balok sehingga guru kurang peka terhadap munculnya karya-karya anak yang tidak terduga.

Berdasarkan latar belakang diatas, mengenai pentingnya mengembangkan kreativitas sejak usia dini, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang **“Upaya meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B melalui bermain balok di TK Gesi I, Kec. Gesi, Kab. Sragen Tahun Ajaran 2013/2014”**.

B. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Meningkatkan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok B Di TK Gesi I Gesi, Sragen Tahun Ajaran 2013/2014”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Apakah dengan menggunakan permainan balok dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B di TK Gesi I, Kecamatan Gesi, Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2013/2014?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan secara umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok dalam pembelajaran.

2. Tujuan secara khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui bermain balok dalam pembelajaran anak kelompok B di TK Gesi I Gesi Sragen Tahun Ajaran 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung atau tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang ilmu di TK, khususnya mengenai peningkatan kreativitas melalui bermain balok.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru sebagai pendidik khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak dan memberikan masukan untuk menentukan metode yang tepat dalam meningkatkan kreativitas anak.

b. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah motivasi dalam meningkatkan kreativitas anak.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah alternative media dalam meningkatkan kreativitas anak.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dalam meningkatkan kreativitas anak.